NES-2U-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GAUNTLET II™

MINDSCAPE INT

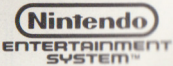
T

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Gauntlet II™ Atari Games Corp.
Program copyright © 1990 Tengen.
All rights reserved.
Printed in Japan.

Mindscape International
The Coach House
Hooklands Estate · Scaynes Hill
West Sussex RH17 7NG
England

This Game is
Licensed by Nintendo®
for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

The Game

Step back into the mazes of the Dark Dungeons with Thor, Thyra, Questor, and Merlin. With over 100 new mazes to explore, experience all the action, graphics, and sound of the arcade. Use your powers to fend off your old enemies – ghosts, grunts, demons, lobbers and sorcerers – along with a couple of new ones. As you delve deeper into the dungeons, you'll become enthralled with the world of *Gauntlet II.*

Selecting a Character

After the title screen, the copyright/character selection screen appears. At the bottom of the screen, the current character for each player is listed from left to right, starting with player 1. Each player selects their desired character with the control pad. Press up to select the Warrior, press down to select the Wizard, press left to select the Elf, or press right to select Valkyrie. Press any button to start the game after all players have selected their characters. To bring additional players into a game already in progress, press the A button on the new player's controller.

For three- or four-player games, you will need the NES Satellite™ or NES Four Score™ . The NES Satellite and NES Four Score are both four-player adaptors made by Nintendo®.

Playing the Game

Search through as many mazes as you can, picking up treasures, potions and magic amulets. You have unlimited fire power, so fire at will (be sure to get the monster generators as well as the monsters). Players are immune to other players' shots, except as indicated on certain levels. Each player begins the game with 2000 Health points. You lose Health as time elapses, and by taking hits from monsters. Health is regained by picking up food and cider – as long as it isn't poisoned! When your health runs out, your character will die.

The Heroes

THOR the Warrior
ARMOUR: Tough skin – eliminates 20% of damage.
SHOT POWER: Excellent – twice normal power.
HAND TO HAND: Excellent (Battle Axe) – can destroy monster generators.
MAGIC POWER: Poor – damages most monsters, no generators.

THYRA the Valkyrie
ARMOUR: Shield – eliminates 30% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Good (Sword) – can destroy monster generators
MAGIC POWER: Moderate – damages most monsters and generators.

MERLIN the Wizard
ARMOUR: None.
SHOT POWER: Good.
HAND TO HAND: Poor (No Weapon) – cannot destroy monster generators.
MAGIC POWER: Excellent – damages all monsters and generators.

QUESTOR the Elf
ARMOUR: Leather – eliminates 10%.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Moderate (Dagger) – cannot destroy monster generators.
MAGIC POWER: Very Good – destroys almost all monsters and generators.

Villains

Monsters pour out of generators which are found throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster. There are three levels of generators: depending on the strength of the generator, the monsters it produces can be killed with one, two or three hits. Shoot the generators to destroy them.

Ghosts: Stay away from ghosts – they will hit you only once, doing a lot of damage, and then disappear. You should shoot ghosts, as you cannot fight them hand to hand.

Grunts: Grunts will run up to you and hit you over and over with their clubs. Shoot them, or fight hand to hand by pressing the control pad in their direction as they approach.

Demons: Demons throw fireballs at you, or bite you over and over if they are close enough. (Fireballs do more damage than bites.) Shoot them or fight hand to hand by pressing the control pad in their direction as they approach.

Lobbers: Lobbers try to hit you by throwing rocks over walls. Since they will run away if you get close, you must either shoot them or trap them in a corner and fight hand to hand.

Sorcerers: Sorcerers try to fool you by disappearing as they move. Your shots cannot damage them when they are invisible. While they are visible, you can shoot them or fight hand to hand.

Death: Death will drain your health, taking up to 200 points, and then die himself. The only way to get rid of death is with magic – don't even think of fighting him hand to hand!

Acid Puddles: Green pools of acid that go after you. They'll hurt you if you touch them.

"IT": When this glowing spinning disk hits you, you become "It". All monsters are attracted to the player who is "It" until you leave the maze or touch another player, who then becomes "It".

The Dragons: Fire-breathing dragons appear rarely but should be approached with caution. You must hit them on the head with a weapon several times to destroy them.

The Dungeons

Around the dungeons there are objects to collect and avoid.

Potions: Give you the magic power to stun or destroy monsters and monster generators. If shot, their effect is less powerful than when they are collected and used.

Special Potions: These behave as normal potions when shot, but give you special abilities if collected. They include:

EXTRA ARMOUR: Increases protection from hits.

EXTRA MAGIC POWER: Increases the effect of all potions.

EXTRA SPEED: Increases the speed of your hero.

EXTRA SHOT POWER: Increases the damage done by your weapon.

EXTRA FIGHT POWER: Increases your hand combat strength.

EXTRA PICK-UP POWER: Increases your carrying ability from six to an unlimited number of items.

Food: Plates of food increase your health by 100 points.

Cider: Provides the same effect as food.

Keys: Use to open doors in walls and locked treasure chests. When collected, 50 bonus points are added to your score. If you do not fight for about half a minute, all of the locked doors will open on their own.

Treasure: 50 bonus points are added to your score when you collect a treasure chest. Some treasure chests are locked and need to be opened with a key; locked treasure chests may contain food, money, a potion, or even Death!

Amulets: Magic devices that give the wearer special abilities for a short time. These abilities include:

INVISIBILITY: Monsters cannot see you.

INVULNERABILITY: Monsters cannot hurt you, but your health decreases twice as fast as normal.

REPULSIVENESS: Monsters cannot stand you and run away.

TRANSPORTABILITY: Allows you to pass through any solid object by running into it.

10 SUPER SHOTS: These shots eliminate all monsters in their path and keep travelling until they hit a wall.

REFLECTIVE SHOTS: These shots bounce off walls, allowing you to shoot around corners.

Treasure Rooms: Treasure rooms appear randomly. When you enter a treasure room, you have a limited amount of time to collect as many valuables as possible. However, you are not allowed to keep the treasure unless you escape from the treasure room before time runs out.

Traps: When you step on these glowing blue patterns on the floor, certain walls will disappear. (These walls may be invisible.)

Transporters: Glowing red tiles on the floor that transport you to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, one is chosen at random for your destination. See if you can find ways to influence the direction you take.

Exits: These labeled passageways lead to the next level, or the level specified. Some levels have false exits; others have exits that move around, closing and reopening at another location. If you stall long enough without fighting, all the walls on that level will become exits.

Poisoned Cider: If shot, this will slow monsters down for a short time. If you consume this, you will lose 50 health points.

Poisoned Potions: These behave like poisoned food.

Walls: Most walls are solid, but some walls look a little different and will crumble when shot.

Stun Tiles: When you step on these glowing tiles, they stun your character and then disappear.

Force Fields: These glowing floor sections turn on and off. If you enter a force field while it is turned on, your health will quickly drain. Force fields do not affect monsters, and cannot be destroyed

Controls

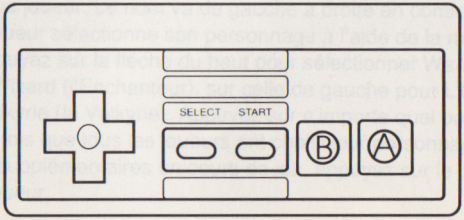
Moves your character in the corresponding direction / Allows you to select a character.

Start Begins the game / Pauses game.

Select Pauses game.

A Button Fires your hero's weapon.

B Button Activates magic power.



But du jeu

Retournez dans l'histoire en pénétrant dans les labyrinthes des Donjons Sombres avec Thor, Thyra, Questor et Merlin. Avec plus de 100 nouveaux labyrinthes à explorer, vous serez en plein coeur de l'action, des graphismes et des effets sonores d'un jeu de salle. Utilisez vos pouvoirs pour repousser vos vieux ennemis c'est-à-dire les fantômes, les fantassins, les démons, les gladiateurs et les sorciers et d'autres qui sont nouveaux. Tandis que vous vous enfoncez dans les profondeurs des donjons, vous serez envoûté par le monde de *Gauntlet II*.

Sélection d'un personnage

Après l'apparition de l'écran de titre, celui de sélection de personnages et de droits de reproduction s'affiche. Au bas de cet écran, se trouve le nom du personnage du moment correspondant à chaque joueur. Le nom va de gauche à droite en commençant par le joueur no.1. Chaque joueur sélectionne son personnage à l'aide de la manette multidirectionnelle. Appuyez sur la flèche du haut pour sélectionner Warrior (le Guerrier), sur celle du bas pour Wizard (l'Enchanteur), sur celle de gauche pour L'Elf (le Lutin) et celle de droite pour Valkyrie (la Valkyrie). Appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer le jeu une fois que tous les joueurs ont choisi leur personnage. Pour introduire des joueurs supplémentaires en cours de jeu, appuyez sur le bouton A de la manette du nouveau joueur.

Pour des jeux à trois ou quatre joueurs, vous aurez besoin du NES Satellite™ ou du NES Four Score™. Le NES Satellite et le NES Four Score sont des adaptateurs pour quatre joueurs fabriqués par Nintendo®.

Déroulement du jeu

Fouinez parmi autant de labyrinthes que possible, en ramassant les trésors, les potions et les amulettes magiques. Il vous est donné une puissance de tir sans limites et vous pouvez donc tirer à volonté (n'oubliez pas de détruire les générateurs de monstres ainsi que les monstres eux-mêmes). Les joueurs sont immunisés contre les tirs d'autres joueurs sauf si contrairement indiqué à certains niveaux. Chaque joueur commence le jeu avec 2000 points de santé. Vous perdez de l'énergie au fur et à mesure que le jeu se déroule et si vous encaissez les coups des monstres. Vous pouvez vous refaire une santé en ramassant de la nourriture et du cidre dans la mesure où ceux-ci ne sont pas empoisonnés! Lorsque votre santé est au plus mal, votre personnage meurt.

Les Héros

THOR The Warrior (le Guerrier)
ARMURE: Peau dure – élimine 20% des dégâts.
PUISSANCE DE TIR: Excellente – deux fois la puissance normale.
CORPS A CORPS: Excellent (Axe de bataille) – peut détruire les générateurs de monstres.
POUVOIR MAGIQUE: Pauvre – endommage la plupart des monstres mais pas les générateurs.

THYRA The Valkyrie (la Valkyrie)
ARMURE: Bouclier – élimine 30% des dégâts.
PUISSANCE DE TIR: Pauvre.
CORPS A CORPS: Bon (Epée) – Peut détruire les générateurs de monstre.
POUVOIR MAGIQUE: Modéré – endommage la plupart des monstres et des générateurs.

MERLIN The Wizard (l'Enchanteur)
ARMURE: Aucune.
PUISSANCE DE TIR: Bonne.
CORPS A CORPS: Pauvre (pas d'arme) – ne peut pas détruire les générateurs de monstres.
POUVOIR MAGIQUE: Excellent – endommage tous les monstres et les générateurs.

QUESTOR The Elf (le Lutin)
ARMURE: Cuir – élimine 10% des dégâts.
PUISSANCE DE TIR: Pauvre
CORPS A CORPS: Modéré (poignard) – ne peut pas détruire les générateurs de monstres.
POUVOIR MAGIQUE: Très bon – détruit presque tous les monstres et les générateurs.

Les Méchants

Les monstres sortent en masse des générateurs qui se trouvent dans les donjons, chacun d'entre eux créant un type de monstre spécifique. Il existe trois niveaux de générateurs selon la force de celui-ci, et si les monstres qu'il produit peuvent être tués en un, deux ou trois coups. Il faut tirer sur les générateurs pour les détruire.

Fantômes: Eloignez-vous des fantômes. Ils ne vous frapperont qu'une seule fois, causeront beaucoup de dégâts puis disparaîtront. Il faut leur tirer dessus car il est impossible de les combattre au corps à corps.

Fantassins: Les fantassins courront vers vous et vous frapperont encore et toujours avec leurs bâtons. Tirez-leur dessus ou combattez au corps à corps en appuyant sur la manette multidirectionnelle dans leur direction au fur et à mesure qu'ils approchent.

Démons: Les démons vous jettent des boules de feu dessus ou vous mordent si vous vous approchez trop d'eux. (Les boules de feu causent plus de dégâts que les morsures). Tirez-leur dessus ou combattez-les au corps à corps en appuyant sur la manette multidirectionnelle dans leur direction lorsqu' ils approchent.

Gladiateurs: Les gladiateurs essaient de vous toucher en jetant des pierres par-dessus les murs. Etant donné qu'ils s'enfuient si vous vous approchez trop, vous devez soit leur tirer dessus ou les piéger dans un coin et les combattre au corps à corps.

Sorciers: Les sorciers essaieront de vous avoir en disparaissant lorsqu'ils bougent. Vos coups ne peuvent pas les endommager lorsqu'ils sont invisibles. Lorsqu'ils sont visibles, vous pouvez leur tirer dessus ou les combattre au corps à corps.

Mort: La mort puisera votre énergie en prenant jusqu'à 200 points puis mourra. Le meilleur moyen de vous en débarrasser est par l'intermédiaire de la magie. Ce n'est même pas la peine de penser la combattre au corps à corps!

Flaques acides: Il s'agit de mares vertes qui vous courrent après. Elles vous endommageront si vous les touchez.

"IT": Lorsque ce message s'allume, un disque tournoyant vous frappe et vous devenez "IT". Tous les monstres sont attirés par le joueur qui est "IT" jusqu'à ce que vous quittiez le labyrinthe ou touchiez un autre joueur qui deviendra "IT" à son tour.

Dragons: Les dragons soufflent du feu et apparaissent rarement mais vous devez les approcher avec précaution. Frappez-les plusieurs fois à la tête avec une arme pour les détruire.

Les Donjons

Dans les donjons se trouvent des objets à ramasser et à éviter.

Potions: Vous donnent le pouvoir magique pour dérouter ou détruire les monstres et les générateurs de monstres. Si vous les touchez, l'effet est moins puissant que lorsqu'elles sont ramassées et utilisées.

Potions Spéciales: Il s'agit de potions similaires aux potions normales si touchées mais qui vous donnent des compétences particulières si vous les ramassez. Elles comprennent:

ARMURE SUPPLEMENTAIRE: augmente votre protection contre les coups.

POUVOIR MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE: augmente l'effet de toutes les potions.

VITESSE SUPPLEMENTAIRE: augmente la vitesse de votre héros.

PUISSANCE DE TIR SUPPLEMENTAIRE: augmente les dégâts causés par votre arme.

PUISSANCE DE COMBAT SUPPLEMENTAIRE: augmente votre force en cours au combat corps à corps.

PUISSANCE DE SAISIE SUPPLEMENTAIRE: augmente votre capacité de transport de six à un nombre illimité d'articles.

Nourriture: les assiettes de nourriture augmentent votre énergie de 100 points.

Cidre: Même effet que la nourriture.

Clés: Utilisez les clés pour ouvrir les portes qui se trouvent dans les murs et pour ouvrir les malles à trésor verrouillées. Lorsque vous les ramassez, 50 points bonus sont ajoutés à votre score. Si vous ne combattez pas pendant environ une demie minute, toutes les portes verrouillées s'ouvriront toutes seules.

Trésor: 50 points de bonus sont ajoutés si vous ramassez une malle à trésor. Certaines malles sont verrouillées et doivent être ouvertes avec une clé. Les malles verrouillées peuvent contenir de la nourriture, une potion ou la Mort!

Amulettes: Dispositifs magiques qui donnent au porteur des compétences spéciales pendant quelques instants. Elles comprennent:

INVISIBILITE: Les monstres ne peuvent pas vous voir.

INVULNERABILITE: Les monstres ne peuvent pas vous frapper mais votre énergie diminue d'au moins deux fois le taux normal.

FORCE REPULSIVE: Les monstres ne peuvent pas vous supporter et s'enfuient.

TRANSPORTABILITE: Vous permet de passer au travers d'un objet solide quelconque en courrant dedans.

10 SUPER TIRS: Ces coups éliminent tous les monstres qui se trouvent sur votre chemin. Ils continuent de voyager jusqu'à ce qu'ils frappent un mur.

TIRS REFLECTIFS: Ces coups rebondissent des murs et vous permettent de tirer autour des coins.

Salles aux Trésors: Les salles aux trésors apparaissent au hasard. Lorsque vous entrez dans l'une des ces salles, vous avez un certain temps pour ramasser autant d'objets de valeur que possible. Cependant, vous ne pouvez pas garder le trésor à moins que vous ne vous échappiez de la salle avant que le temps limite soit terminé.

Pièges: Lorsque vous marchez sur des pièges (motifs lumineux bleus sur le sol), certains murs disparaissent. (Ces murs peuvent être invisibles).

Transporteurs: Des tuiles rouge lumineuses sur le sol vous transportent vers le transporteur visible le plus proche. Si plusieurs d'entre eux sont à distance similaire, l'un est choisi au hasard pour votre destination. Cherchez des moyens d'influencer leur direction.

Exit: Ceci indique les sorties menant au niveau suivant ou au niveau spécifié. Certains niveaux ont de fausses sorties. D'autres ont des sorties qui bougent, se fermant ou s'ouvrant dans d'autres endroits. Si vous en voyez suffisamment sans combattre, tous les murs du niveau se transforment en sorties.

Cidre Empoisonné: Si vous tirez avec ce cidre, les monstres ralentiront pendant quelques instants. Si vous le consommez, vous perdrez 60 points d'énergie.

Potions Empoisonnées: Similaires à la nourriture empoisonnée.

Murs: La plupart des murs sont solides mais certains sont un peu différent et s'effondreront si vous tirez dessus.

Tuiles Etourdissantes: Lorsque vous marchez sur ces tuiles lumineuses, elles étourdissent votre personnage et disparaissent.

Champs de Force: Ces parties de sol lumineuses s'allument et s'éteignent. Si vous entrez dans un champ de force lorsqu'il est allumé, votre énergie sera pompée rapidement. Les champs de force n'affectent pas les monstres et ne peuvent pas être détruits.

Contrôles

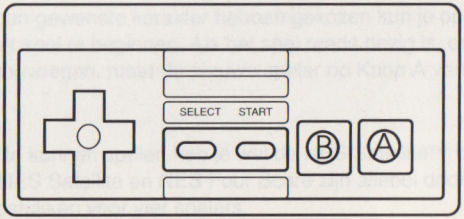
Déplace votre personnage dans la direction correspondante/Vous permet de sélectionner un personnage.

Bouton Start: Commence le jeu/Interrompt le jeu

Bouton Select: Interrompt le jeu

Bouton A: Fait tirer l'arme de votre héros

Bouton B: Active la puissance magique



Het Spel

Stap in het doolhof van de Donkere Kerkers met Thor, Thyra, Questor en Merlijn. Er zijn meer dan 100 nieuwe doolhoven om te ontdekken met alle actie, grafica en geluiden van de speelhal. Vecht met alle macht alle oude vijanden van je af – spoken, knuppelaars, demonen, lobbers en tovenaars – plus enkele nieuwe. Hoe dieper je in de kerkers komt, hoe meer je betoverd raakt door de wereld van *Gauntlet II.*

Kies een Karakter

Na het titelscherm verschijnt het auteursrecht/karakter selectie scherm. Onderin het scherm staan de huidige karakters van iedere speler afgebeeld, van links naar rechts, beginnend met Speler 1. Iedere speler kiest met behulp van de vierpuntsdruktoets hun favoriete karakter. Druk naar boven om de Warrior (Krijger) te kiezen, naar beneden voor de Wizard (Tovenaar), links voor de Elf (Elf), en rechts voor de Valkyrie (Valküre). Nadat alle spelers hun gewenste karakter hebben gekozen kun je op een willekeurige knop drukken om het spel te beginnen. Als het spel reeds bezig is, en je wilt er een nieuwe speler aan toevoegen, moet de nieuwe speler op Knop A van zijn/haar controller drukken.

Om met drie of vier te kunnen spelen heb je wel de NES Satellite™ of de NES Four Score™ nodig. De NES Satellite en NES Four Score zijn allebei door Nintendo® geproduceerde hulpstukken voor vier spelers.

Het Spelen van het Spel

Zoek in zoveel mogelijk doolhoven naar schatten, drankjes en magische amuletten. Je hebt onbeperkt de mogelijkheid te schieten, dus je kunt schieten wanneer je wilt (maar zorg ervoor dat je niet alleen de monsters, maar ook de monstermakers te pakken krijgt). Spelers zijn immuun voor de schoten van andere spelers, behalve op bepaalde niveaus, waar dit staat aangegeven. Iedere speler begint het spel met 2000 Gezondheidspunten. Hoe langer het spel duurt hoe meer gezondheid je verliest. Je verliest ook gezondeid als je door Monsters te pakken bent genomen. Je Gezondheid verbetert door maaltijden en cider te verkrijgen – zolang die tenminste niet vergiftigd zijn! Als je Gezondheid op is, sterf je.

De Helden

THOR the Wizard (de Krijger)
WAPENRUSTING: Dikke huid – vermindert schade met 20%.
SCHIETVAARDIGHEID: Uitstekend – tweemaal normale kracht.
HANDGEVECHT: Uitstekend (Strijdbijl) – kan monstermakers vernietigen.
TOVERKRACHT: Slecht – verwondt de meeste monsters, maar geen monstermakers.

THYRA the Valkyrie (de Valküre)
WAPENRUSTING: Schild – vermindert schade met 30%.
SCHIETVAARDIGHEID: Slecht.
HANDGEVECHT: Goed (Zwaard) – kan monstermakers vernietigen.
TOVERKRACHT: Matig – verwondt de meeste monsters en monstermakers

MERLIN the Wizard (MERLIJN de Tovenaar)
WAPENRUSTING: Geen.
SCHIETVAARDIGHEID: Goed
HANDGEVECHT: Slecht (Geen Wapen) – kan geen monstermakers vernietigen.
TOVERKRACHT: Uitstekend – verwondt alle monsters en monstermakers.

QUESTOR the Elf (Elf)
WAPENRUSTING: Leer – vermindert schade met 10%.
SCHIETVAARDIGHEID: Slecht.
HANDGEVECHT: Matig (Dolk) – kan geen monstermakers vernietigen.
TOVERKRACHT: Zeer Goed – vernietigt bijna alle monsters en monstermakers.

Slechterikken

Monsters: Deze komen uit monstermakers die overal in de kerkers kunnen voorkomen. Iedere monstermaker maakt een bepaald soort monster. Er zijn drie niveau van monstermakers. Afhankelijk van de kracht van de monstermaker kunnen de monsters die eruit komen met respectievelijk 1, 2 of 3 schoten vernietigd worden. De monstermakers worden vernietigd door op ze te schieten.

Spoken: Blijf uit de buurt van spoken – zij vallen je slechts één keer aan, verwonden je zwaar, en verdwijnen dan als sneeuw voor de zon. Je kunt op ze schieten, maar in een handgevecht kun je ze niet verslaan.

Knuppelaars: Knuppelaars rennen op je af en proberen je aan één stuk door te slaan met hun knuppels. Je kunt op ze schieten, of ze in een verslaan door de vierpuntsdruktoets in hun richting te drukken als ze op je af komen.

Demonen: Demonen gooien vuurballen naar je, of bijten je de hele tijd als ze dicht genoeg bij je in de buurt zijn. (Vuurballen brengen meer verwonding aan dan bijten). Schiet op ze, of versla ze in een handgevecht door de vierpuntsdruktoets in hun richting te drukken als ze op je af komen.

Lobbers: Lobbers proberen je te raken met stenen die ze over muren gooien. Als je dicht bij ze in de buurt komt rennen ze weg, dus je moet op ze schieten, of ze in een hoek jagen en in een handgevecht proberen te verslaan.

Tovenaars: Tovenaars houden je voor de gek door te verdwijnen terwijl ze bewegen. Je schoten verwonden hen niet als ze onzichtbaar zijn. Als ze zichtbaar zijn kun je op ze schieten of in een handgevecht verslaan.

De Dood: De Dood steelt Gezondheidspunten van je, tot en met 200 punten en sterft dan zelf. De enige manier om van de Dood af te komen is door toverkracht - raak vooral niet in een handgevecht verwikkeld!

Zure Plassen: Groene giftige zuurplassen die je achterna komen. Als je ze aanraakt verwonden ze je.

"Hem": Als deze glimmende ronddraaiende plaat jou raakt, ben je "hem". Alle monsters komen op de speler af die "hem" is, totdat je het doolhof uit bent, of een andere speler aanraakt, die "hem" dan is.

De Draken: Vuurspuwende draken komen niet vaak voor, maar moeten voorzichtig worden behandeld. Je moet ze meerdere malen met een wapen op hun kop slaan om ze te doden.

De Kerkers

In de kerkers bevinden zich voorwerpen om te verzamelen of te vermijden.

Toverdrankjes: Met toverdrankjes heb je extra toverkracht om monsters en monstermakers te doden of te verdoven. Als ze worden afgeschoten is hun effect minder krachtig dan als je ze oppikt en gebruikt.

Speciale Toverdrankjes: Deze drankjes gedragen zich als normale toverdrankjes als ze worden afgeschoten, maar geven je exra mogelijkheden als je ze oppikt. Hieronder vallen:

EXTRA WAPENRUSTING: Extra bescherming tegen aanvallen.

EXTRA TOVERKRACHT: Vergroot het effect van alle toverdrankjes.

EXTRA SNELHEID: Verhoogt de snelheid van je held.

SCHIETVAARDIGHEID: Vergroot de schade die je wapen aanbrengt.

EXTRA KRACHT IN HANDGEVECHT: Vermeerdert je kracht in man tegen man gevechten.

EXTRA OPPIKKRACHT: Vergroot je draagkracht van zes tot een onbeperkt aantal voorwerpen.

Maaltijden: Maaltijden verbeteren je gezondheid met 100 punten.

Cider: Hetzelfde effect als een maaltijd.

Sleutels: Kun je gebruiken om deuren in muren te openen, evenals schatkisten. Als je sleutels oppikt worden er ook nog eens 50 bonuspunten aan je score toegevoegd. Als je een halve minuut lang niet vecht openen alle gesloten deuren zich vanzelf.

Schat: Er worden 50 bonuspunten aan je score toegevoegd als je een schatkist oppikt. Sommige schatkisten zitten dicht en moeten met sleutels worden geopend. In gesloten schatkisten kan een maaltijd, geld, een toverdrankje, of zelfs de Dood zitten!

Amuletten: Tovermiddelen die de drager korte tijd extra macht geven. Hieronder vallen:

ONZICHTBAARHEID: Monsters kunnen je niet zien.

ONKWETSBAARHEID: Monsters kunnen je niet verwonden, maar je gezondheid gaat twee keer sneller dan normaal achteruit.

WALGELIJKHEID: Monsters vinden je zo walgelijk dat ze van je weg rennen.

VERPLAATSING: Hiermee kun je door vaste voorwerpen heen rennen, door er gewoon zo hard mogelijk tegenop te rennen.

10 SUPER SCHOTEN: Deze schoten vernietigen alle monsters op hun weg en blijven dit doen totdat ze een muur tegenkomen.

TERUGKAATSENDE SCHOTEN: Deze schoten stuiteren van muren af, zodat je om hoeken kunt schieten.

Schatkamers: Schatkamers komen zo nu en dan voor. Als je een schatkamer tegenkomt heb je een beperkte tijd om zoveel mogelijke schatten op te pikken als je kunt. Je mag de schatten echter niet houden als je niet op tijd de schatkamer uit bent, voor je tijd op is.

Vallen: Als je op deze glimmende blauwe patronen op de grond stapt verdwijnen bepaalde muren (het kunnen onzichtbare muren zijn).

Overbrengers: Glimmende rode tegels op de grond, die je naar de dichtsbijzijnde zichtbare transporteerder verplaatsen. Als zich verschillende overbrengers op dezelfde afstand bevinden wordt er één als je bestemming gekozen. Probeer de richting waarin je wordt verplaatst te beïnvloeden.

Uitgangen: Deze gemerkte uitgangen leiden naar het volgende niveau, of het door jou aangegeven niveau. Sommige niveaus hebben valse uitgangen, bij sommige niveaus verplaatsen de uitgangen zich, d.w.z. ze gaan dicht en openen zich weer op een andere plaats. Als je lang genoeg stopt met vechten worden alle muren op dat niveau uitgangen.

Giftige cider: Als je dit afschiet worden monsters voor een korte tijd een stuk langzamer. Als je het zelf opdrinkt verlies je 50 gezondheidspunten.

Giftige Toverdrankjes: Deze drankjes hebben hetzelfde effect als giftig eten.

Muren: De meeste muren zijn massief, maar sommige muren zien er iets anders uit, en verkruimelen als je op ze schiet.

Verdovingstegels: Als je op deze glimmende tegels stapt wordt je held verdoofd. Dan verdwijnen de tegels weer.

Krachtvelden: Deze glimmende stukken grond kunnen aan of uit staan. Als je op een krachtveld stapt terwijl hij aan staat, gaat je gezondheid met sprongen achteruit. Krachtvelden hebben geen effect op monsters, en kunnen niet worden uitgeschakeld.

Besturing

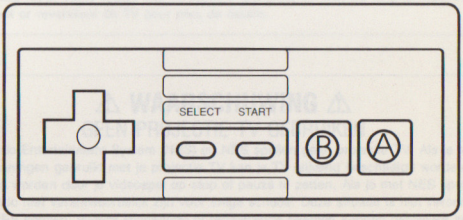
Verplaatst je held in de gewenste richting/ laat je een held uitzoeken.

Startknop — Begint het spel/laat het spel pauzeren.

Selectknop — Laat het spel pauzeren.

Knop A — Schiet het wapen van je held af.

Knop B — Zet de toverkracht in gang.



English

⚠ WARNING ⚠ : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

NE PAS UTILISER AVEC UN TÉLÉVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op
met uw TV leverancier voor verdere informatie.

English

⚠ WARNING ⚠ : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

NE PAS UTILISER AVEC UN TELEVISEUR À PROJECTION PAR TRANSPARENCE

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un téléviseur à projection. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente lorsque des scènes à l'écran immobile ou des motifs similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu en Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un téléviseur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des jeux NES. Tout autre image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Veuillez l'adresser de contacter votre fabricant de téléviseur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik niet je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spelen geen projectie TV. Als je videospelen met stationaire beeld of patronen gebruikt op je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dezelfde schade kan voorkomen wanneer deze je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spelen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spelen; andere stilstaande of repetitieve beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

10214

Printed in Japan
Imprime au Japon